

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



DE TI, DOS MIL AÑOS ANTES: LA MODULACIÓN DEL BIEN Y EL MAL EN EL ANIME SHINGEKI NO KYOJIN

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Jose Alonso Senosain Ortega
Código 20163607

Asesor

Giancarlo Cappello Flores

Lima – Perú
Mayo de 2022

**DE TI, DOS MIL AÑOS ANTES: LA
MODULACIÓN DEL BIEN Y EL MAL EN EL
ANIME SHINGEKI NO KYOJIN**

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	Pág. 5
Abstract	Pág. 5
Introducción	Pág. 6
Metodología	Pág. 15
Discusión de resultados.....	Pág. 17
Conclusiones.....	Pág. 27
Referencias bibliográficas.....	Pág. 31
Referencias audiovisuales.....	Pág. 34
Índice de figuras.....	Pág. 35
Índice de anexos.....	Pág. 37
Anexos.....	Pág. 38

Resumen

Este artículo analiza la modulación del bien y el mal en el anime *Shingeki no Kyojin* mediante los principios narratológicos de Gérard Genette (aplicados a la narrativa audiovisual por André Gaudreault y Francois Jost), el lenguaje del anime y la filosofía de Nietzsche. Para esto, se recurre al análisis de contenido de 14 secuencias, principalmente de la cuarta temporada, que enmarcan el conflicto bélico entre las dos naciones protagonistas de la ficción (Eldia y Marle) y las perspectivas morales de sus personajes. Los resultados demuestran que las nociones de bien y mal se moldean según el propio beneficio del grupo o de los individuos, y que, sin importar cuán violentas y condenables sean sus acciones, estas siempre podrán ser justificadas contra aquellos que son señalados como enemigos.

Palabras clave: narratología, narratología audiovisual, lenguaje audiovisual, Nietzsche, *Shingeki no Kyojin*, anime, bien y mal.

Abstract

This article analyzes the modulation of good and evil in *Shingeki no Kyojin* anime through the narratological principles of Gérard Genette (applied to the audiovisual narrative by André Gaudreault and Francois Jost), the audiovisual language of anime, and the philosophy of Nietzsche. For this, the content analysis of 14 sequences is used, mainly from the fourth season, which frame the warlike conflict between the two protagonist nations of the fiction (Eldia and Marley) and the moral perspectives of their characters. The results show that the notions of good and evil are shaped according to the benefit of the group or individuals, and that, no matter how violent and reprehensible their actions are, they can always be justified against those who are designated as enemies.

Keywords: narratology, audiovisual narratology, audiovisual language, Nietzsche, *Shingeki no Kyojin*, anime, good and evil.

INTRODUCCIÓN

Problematización

El anime es un estilo de animación japonesa que a lo largo de los años se ha convertido en un fenómeno de gran impacto en la sociedad occidental. Es una de las expresiones más poderosas de la cultura asiática y goza de gran ascendencia y penetración popular. Masuda (2021) resume que, en el 2019, el mercado de animación japonesa alcanzó un incremento equivalente a diez años consecutivos en ventas, con siete años de ventas récord continuos. En consecuencia, y gracias al crecimiento del mercado internacional, la industria registra un valor de 2511 billones de yenes (115,1 % del año anterior) (p. 2). Todo esto se debe a la inmensa popularidad de que goza entre los jóvenes, una enorme y variada comunidad de seguidores que apoyan este tipo de contenido.

La industria ha dejado su huella en el mundo exportando diversas obras que marcaron un antes y un después en la historia de su género, desde los primeros clásicos, como *Astroboy* (Mushi Production, 1963-1966), *Mazinger Z* (Toei Animation, 1972-1974) o *Candy Candy* (Toei Animation, 1976-1979), hasta los más contemporáneos, como *Naruto* (Netflix, 2002-2017), *One Piece* (Netflix, 1999-actualidad) o *Death Note* (Netflix, 2006-2007). Actualmente, una de las obras de mayor impacto es *Shingeki no Kyojin* (Funimation, 2013-2023), un *shonen* de carácter oscuro y apocalíptico perteneciente a la quinta generación del anime, cuya narrativa está dominada por temas de moralidad y conflictos bélicos, y profundiza en el discurso de la dicotomía del bien y el mal, tanto en el desarrollo de sus personajes como en las naciones a las que pertenecen: Eldia y Marley.

Este anime cuenta con una concepción nihilista que ilustra cómo el universo de *Shingeki no Kyojin* se desarrolla mediante el círculo vicioso del opresor/oprimido (Hlioui, 2021, p. 589), en el que los gobernantes (los poderosos) definen lo que está bien y lo que está mal en el mundo. “Lo que es perjudicial para el maestro, es perjudicial en sí mismo. Todo lo que reconoce en sí mismo, lo honra. Tal moralidad es la autoglorificación” (Nietzsche, 1886/2009, como se citó en Hlioui, 2021, p. 581). La historia se rige por un interés moral subjetivo, según el cual las malas acciones, desde cierta perspectiva, son en realidad buenas, sobre todo si uno se siente amenazado por alguien a quien puede considerar su enemigo.

El objetivo principal de este trabajo es analizar la modulación del bien y el mal en la narrativa audiovisual de *Shingeki no Kyojin*. Para ello, se identifica la forma en que se construye la narración mediante personajes cargados de un dramatismo y una brutalidad con los que deben lidiar permanentemente, y se describe la manera en que el lenguaje audiovisual modula la expresión emocional humana: la animación japonesa tiene una particular forma de enriquecer la narrativa mediante el juego de planos, la iluminación, el color y, sobre todo, el dibujo, algo que la separa del cine y la televisión.

La importancia de analizar un objeto de estudio como el nuestro estriba en que, en Latinoamérica, somos grandes consumidores de este medio y, sin embargo, desde aquí se ha reflexionado muy poco acerca de sus contenidos. El anime es un fenómeno popular y cultural tan amplio que, al igual que el cine y las series de televisión, también es capaz de repercutir con sus narrativas en el imaginario y la concepción de temas tan

complejos como la ética y la moral. Por ello, así como sus antecesores (el cine y la televisión) se ganaron el reconocimiento como objeto relevante de estudio, este producto también lo merece al configurarse como instrumento influyente y de gran penetración cultural.

Acerca de Shingeki no Kyojin

Se trata de un manga creado por Hajime Isayama, publicado por primera vez el 9 de septiembre del 2009 en la *Bessatsu Shonen Magazine*. Cuatro años más tarde, la obra sería adaptada al anime de la mano de Wit Studios, dirigida por Tetsuro Araki (reconocido por su trabajo con el célebre anime policial *Death Note*) y compuesta musicalmente por Hiroyuki Sawano.

El anime cuenta con tres temporadas producidas por Wit Studios, y una cuarta, producida por MAPPA Studios. Con el paso de los años, *Shingeki no kyojin* ha devenido en un fenómeno mundial de alta tendencia en diversos medios y se ha convertido en la serie con mayor demanda en los Estados Unidos, donde ha logrado una estadística de 110,5 veces la audiencia promedio desde el 31 de enero al 6 de febrero del 2021 (Parrot Analytics, 2021, Insights, párr. 1). Además, conforme a la actualización del 28 de abril del 2021 de la lista de los mejores capítulos de series televisivas de IMDb (2021), *Shingeki no kyojin* alcanzó los puestos 1, 3 y 4, con lo que ha superado a importantes series occidentales, como *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), *Hannibal* (NBC, 2013-2015), *Star Wars: The Clone Wars* (Disney Plus, 2008-2020), etc. Sin lugar a duda, la obra es un fenómeno que marca un antes y un después en la historia del anime y del entretenimiento audiovisual.

Debido a la complejidad de su universo, es prudente contextualizar los hechos más importantes de *Shingeki no Kyojin*, antes que su historia principal, para comprender mejor su narrativa. De esta forma se pueden analizar en mayor profundidad las motivaciones de los personajes que componen los dos bandos que abarcan esta historia. El conflicto entre Eldia y Marley en *Shingeki no Kyojin* empieza dos mil años antes de la historia principal del protagonista, Eren Jaeger. En ese entonces, una tribu de bárbaros, conocida como Eldia, consigue adueñarse de un poder muy raro y a la vez devastador. Una de las esclavas del rey Fritz, el líder de la tribu, de alguna manera logra hacer contacto con el origen de toda la vida orgánica y adquiere la habilidad de convertirse en un titán invencible capaz de arrasar con todo lo que encuentre a su paso. Esta esclava se llamaba Ymir. El rey se aprovecharía de su condición (mentalidad) de esclava, inocencia y sumisión, y la utilizaría para convertir a su pueblo en el imperio más poderoso del mundo: el Imperio de Eldia.

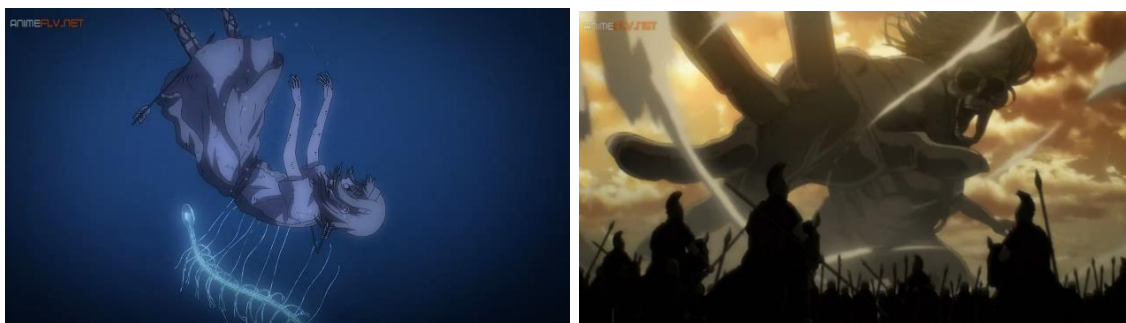


Figura 1. Ymir obtiene el poder de los titanes y el rey se sirve de ella para conquistar el mundo. Captura de AnimeFLV.

Los eldianos arrasan con miles de culturas, esclavizan a miles de personas, pero, sobre todo, su rey usa este poder para someter a Marley, la tribu vecina, el pueblo que más padecería sus abusos. Años después, con la muerte de Ymir, su poder, conocido como el Titán Fundador, se transfiere a los sucesores del rey y, más adelante, al resto de los eldianos. Con el tiempo, el mundo empieza a llamar a esta raza “el pueblo de Ymir”, con lo que esta chica pasa de ser una esclava a convertirse en un mito. Para su gente es una diosa, pero para el resto del mundo es una joven que ha hecho un pacto con el diablo y convertido a todo su pueblo en demonios.



Figura 2. Ymir según Eldia / Ymir según el mundo. Captura de AnimeFLV.

Sin embargo, con el transcurso de los siglos, el dominio de Eldia comienza a decaer debido a los constantes desacuerdos entre las nueve familias que poseen el poder de los titanes, hasta que finalmente estalla un conflicto interno conocido como la Gran Guerra de los Titanes, de la cual Marley saca provecho. El rey 145, Karl Fritz, arrepentido por los pecados de sus antepasados, decide conspirar con Marley cuando asciende al trono y hereda el Titán Fundador; traiciona a los suyos y consigue que los marleyanos se hagan con el control del poder de los titanes. Al terminar la guerra, Karl reúne a un puñado de su pueblo y traslada la capital de Eldia a la isla Paradise. Los eldianos que habían quedado abandonados en el continente, son concentrados y segregados en un gueto con el fin de ser adoctrinados y sometidos por Marley como parte de su milicia, para que peleen sus batallas con el poder de los titanes. En Paradise, Karl Fritz, con el poder del Titán Fundador, borra los recuerdos del mundo exterior a su gente y se encierra en murallas creadas por él mismo para vivir sus últimos días en paz con su pueblo, hasta que llegue el día en que el nuevo Imperio de Marley decida arrebatarles la vida en venganza por más de mil años de opresión y sufrimiento.



Figura 3. La Gran Guerra Titán, que terminó con Karl Fritz borrando los recuerdos del mundo a los eldianos de Paradise. Captura de AnimeFLV.

La historia principal de *Shingeki no Kyojin* comienza cien años después, como una lucha por la supervivencia de la humanidad, entre las murallas, contra los titanes que invaden su hogar, para terminar en un conflicto bélico entre Marley y sus guerreros (eldianos de Liberio, adoctrinados por Marley para que crean que los eldianos de Paradise son demonios que merecen ser exterminados) y la Legión de Reconocimiento (eldianos de la isla Paradise, que desconocen su historia más allá de las murallas debido a las acciones tomadas por el rey Fritz para expiar los pecados de su gente contra el resto del mundo).

Estado del arte

Desde el punto de vista de la animación japonesa, hay estudios que, según López (2012), mencionan una fuerte discusión sobre las adaptaciones narrativas del manga al anime. La crítica argumenta, con frecuencia, que las adaptaciones suelen desviarse del contenido original, pero para adaptar un contenido del papel a la ficción cinematográfica se requiere, muchas veces, reestructurar todos los elementos narrativos, cambiar el orden de las escenas y, en casos específicos, cortar partes de la historia que no suman ni restan peso a la trama (pp. 12-14). También hay artículos que discuten su carácter realista.

Por mucho tiempo, incluso hoy, se ha cuestionado si un producto audiovisual como el anime debería caracterizarse como realista, considerando que solo son dibujos limitados en movimiento (Horno, 2014, p. 86). No obstante, se señala que el realismo del anime trabaja por dos vertientes. Una va por la temática narrativa en reflejo de nuestra sociedad, narrativa mediática que desde cierto punto influencia al imaginario y retroalimenta la ficción, pues toda idea creativa viene de alguna fuente cercana a nosotros (Rodríguez, 2014, p. 55; Budag, 2015, p. 71; Acevedo-Merlano, 2020, p. 223). La otra vertiente va por el análisis que se da de la propia realidad de la ficción en su mismo universo, confirmando que el anime puede ser tratado como un producto realista, al igual que un filme con actores reales, o incluso un documental (Rodríguez, 2014, p. 55).

Esto llega a enriquecerse todavía más con la realización sonora. Estudios enfocados en el tema del sonido sintetizan que, con el avance de la tecnología, la música multimedia (Zhang, 2016, p. 362) y los sonidos que acompañan a toda la ficción brindan una experiencia más enriquecedora, conmoviendo y motivando a la gente, y potenciando la

fotografía y la sincronización de las acciones que se realizan en los diferentes planos en un film (Zhang, 2016, p. 362; Forceville & Paling, 2018, p. 117), aun si las escenas o las obras mismas no cuentan con ningún tipo de diálogo (Merchant-Knudsen, 2020, pp. 195-196). Según Figueiredo (2015), los análisis antes mencionados son complementarios de otros que nos demuestran que en la narrativa cinemática audiovisual existe un encapsulamiento en el espectador, quien, al absorber diferentes percepciones, ideales, pasiones y emociones en el espacio ficticio, se desliga de su propia realidad, ya que solo es posible vivir una realidad por momentos (p. 4361).

Asimismo, y yendo hacia la rama del concepto bélico enfocado en el anime, según Muñoz (2018), también se demuestra que las personas pueden tratar con temas de guerra y violencia como algo grandioso e incluso disfrutable a través de este medio (p. 240). Por más que la guerra sea algo que denigremos y condenemos, una buena historia acompañada de un buen manejo narrativo, así como una carga visual que encante los ojos del espectador y se acompañe de un acabado sonoro adecuado, pueden despertar en la comunidad cierto deseo por amar la guerra, e incluso un instinto pasional ultraderechista nacionalista. Sin embargo, en contraposición con este último estudio, hay otros dos que remarcan con fuerza las atrocidades de la temática bélica a través de la animación japonesa y llevan el enfoque a un contexto más social, y concluyen que estas obras, este tipo de series o películas, a pesar de su muy artístico carácter visual, también se manifiestan como una crítica a la sociedad en la que surgen, promoviendo un cambio y remarcando, por medio de las acciones que ocurren en sus producciones (Napier, 2005, p. 5; Kubota, 2012, p. 55; Sabri & Ahmad, 2019, p. 68), los traumas que las guerras les han causado, sobre todo, la Segunda Guerra Mundial (Napier, 2005, p. 5).

Existe, además, otro estudio que mezcla el contexto de la guerra con los temas morales de nuestra sociedad, que son el bien y el mal. A partir del manga *Shingeki no Kyojin*, Hlioui (2021) señala que tanto en la ficción como en la realidad las personas están dispuestas a mancharse las manos para preservar su existencia. “Esta visión fluida desde la perspectiva nietzscheana de la moral determina la política de la coexistencia en este mundo” (Hlioui, 2021, p. 589).

Otro eje de estudios alrededor de la animación japonesa se enfoca en el lenguaje audiovisual. La investigación de Álvarez (2015) apunta que la popularidad del anime ha evolucionado tanto que incluso ha llegado a traspasar las fronteras en las realizaciones audiovisuales de Occidente (p. 95). Los trabajos de directores como James Cameron y Quentin Tarantino, entre otros, han sido fuertemente influenciados por las artes visuales que el género del anime les brinda, trabajos que las reflejan en películas como *Avatar* (Cameron, 2009) o *Django* (Tarantino, 2012), las cuales, comprobando que el dibujo traspasó sus propias fronteras, se han convertido en un modelo visual y narrativo referencial para el cine occidental. Pero hay otro estudio que, según Ghani et al. (2019), indica que Occidente también ha influenciado la animación japonesa, en este caso mediante la obra de *The Tale of Princess Kaguya* (Takahata, 2013), cuyo director recogió mucho de las técnicas de la animación tradicional de Disney para realizar su proyecto, solo que las adaptó a su propio estilo japonés (p. 203).

Igualmente, otros artículos recalcan la animación en un nivel técnico de realización, dando a conocer que la industria del anime no sigue el carácter de las reglas tradicionales occidentales de la animación (Horno, 2014, p. 86). Manejándose en un

formato de 8 a 12 fotogramas por segundo, la industria busca continuamente crear secuencias de acción que aumenten el dinamismo y dramatismo de su producto —a pesar de los límites de sus movimientos de dibujo—, y ha tenido mucho éxito en ello. La clave también está en no abusar de la tecnología que hoy en día acorta el tiempo de trabajo para realizar las obras y abarata costos (Horno, 2013, p. 160; Horno, 2014, p. 95; Horno, 2019, p. 77). A pesar de que existe una buena labor que combina el diseño 3D con el dibujo 2D, la animación tradicional del anime debe perdurar para conservar la esencia y estética del género mismo (Horno, 2019, p. 81). Esto se complementa con un análisis del trabajo del director de películas de anime Satoshi Kon, quien nos apunta que la animación es el arte insignia de Japón para contarle al mundo una historia, aun cuando muy original, cuyo estilo y narrativa mantienen sus raíces culturales en cada proyecto (Rodríguez, 2014, p. 279). Asimismo, otros estudios indican que el anime, además de hacerlo en estética visual, ha cambiado mucho en formato, lo cual conduce a que categorizar las obras por géneros se vuelva una labor muy compleja y a que se creen nuevos géneros híbridos de cada ficción (Felipe, 2010, p. 313).

En definitiva, hay una gran variedad de estudios enfocados en el anime y la narrativa audiovisual y su lenguaje, pero, aparte del artículo publicado por el doctor Armeni Hlioui, que enfatiza en la aproximación a la dicotomía del bien y el mal en la obra de Hajimi Isayama, no existe otro artículo que se aproxime al tipo de investigación que planteamos. No obstante, sí hay textos que han abordado estudios morales en otros animes o en series de televisión. Un artículo toma como objeto de estudio la serie de anime *Death Note* para acercarse a estos temas, optando por la impostación apocalíptica, que ha sido muchas veces manipulada y tergiversada por culturas y gobiernos para justificar actos cuestionables y hasta moralmente despreciables. Frohlich (2012) sostiene que sería una locura permitirle a solo un puñado de personas el juicio moral de elegir quién vive y quién muere, aun cuando este tipo de prácticas se consideren aceptables en momentos circunstanciales (p. 153).

Por el lado de las series de televisión, se ha estudiado la figura del antihéroe (para el caso de Walter White) en “La simpatía moral y el ‘efecto Lucifer’. Mal y redención en *Breaking Bad*”, artículo escrito por Alberto Nahum García Martínez, Pablo Castrillo Maortua y Pablo Echart Orús, donde inciden en el concepto de simpatía moral hacia un personaje de principios y conductas poco éticas, por parte de un espectador que llega hasta el punto de “identificarse” con aquel gracias al adecuado uso del lenguaje audiovisual y las estrategias dramáticas y narrativas: motivaciones nobles, culpa, conflicto interno, circunstancias que obliguen a tomar decisiones difíciles, etc. Esas herramientas generan la lealtad del público con el protagonista y una mejor comprensión de sus acciones, que llevan a que dicho público las justifique por más despreciables que fuesen (García et al., 2019, p. 397).

Asimismo, hay otro trabajo de García Martínez que toma al personaje de *Breaking Bad* y a Tony Soprano como casos de estudio, abordando la relación que existe entre el antihéroe y el resto de los personajes de su universo, analizando cómo estos reaccionan ante las conductas cuestionables y poco éticas del antihéroe durante el desarrollo de la narrativa. Los personajes secundarios son herramientas muy importantes para los guionistas, pues con ellos se busca generar conflictos internos emocionales y morales en los espectadores (Canet & García, 2018, p. 383). Las acciones de los protagonistas pueden verse juzgadas de manera relativa, ya que pueden tanto beneficiar como perjudicar vilmente a sus círculos sociales; el factor clave es saber quiénes forman parte

de esos círculos. El tema de la familia es un recurso que ambas narrativas usan para contrarrestar las acciones deplorables de sus protagonistas, y es por eso que el antihéroe se encuentra en un círculo vicioso de empatía y rechazo tanto por parte de los personajes de su universo como por parte del espectador (Canet & García, 2018, p. 384).

Marco teórico

El bien y el mal son conceptos que en el ámbito filosófico pueden ser abordados desde diferentes perspectivas. Sin embargo, en el caso de *Shingeki no Kyojin*, el nihilismo esbozado por Nietzsche parece calzar a la perfección, vistos los diversos análisis de la serie en espacios especializados y en plataformas como YouTube, pues las ideas del filósofo se entrelazan muy bien con el imaginario del universo de la serie y, también, con el de otros animes reconocidos, como *Full Metal Alchemist: Brotherhood* (Funimation, 2009-2010), *Berserk* (Oriental Light and Magic, 1997-1998) y *Neon Genesis Evangelion* (Netflix, 1995-1996), entre otros.

El nihilismo según Nietzsche consiste en renunciar a todos los valores impuestos por la sociedad desde el nacimiento (ya sea por dogma, sumisión o ignorancia), con el fin de buscar un nuevo sentido de libertad, no sin antes pasar por la angustia, la desesperación y el vacío durante el proceso. La vida está más allá del bien y el mal, y el hombre se mueve por la voluntad de poder, priorizando su existencia, rechazando la debilidad y abrazando la libertad por cualquier medio posible, construyendo su propia definición de moralidad: el superhombre (Nietzsche, 1883/2017). Asimismo, estas definiciones morales, según Nietzsche, están sujetas al concepto de opresor/oprimido, en el que la voluntad de los opresores de someter a los más débiles es equivalente a algo justo, aunque los oprimidos no lo ven de la misma forma porque sus valores no se concentran en la fuerza y el dominio, sino en la compasión y la empatía, sin mencionar el hecho de que, inconscientemente, manipulan sus propios principios morales para hacer más llevadero su sufrimiento, sin percatarse de que terminan negándose su libertad (Nietzsche, 1887/2010).

En un nivel narrativo, el bien y el mal son conceptos que nunca han dejado de estar presentes en la cultura universal, tanto en dramas representativos como en obras literarias. Desde los tiempos antiguos, se han contado miles de relatos que en mayor o menor medida han llegado a convertirse en referencias en el momento de abordarse cuestiones morales; es lo que sucede con *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (Stevenson, 1886) y su reflexión sobre el ser humano, que porta dentro de sí tanto luz como oscuridad (Gubern, 2002, p. 248). Esto, a su vez, quiere decir que las historias contadas por el cine, las series de televisión o el anime no son completamente originales, sino reflejo de un legado anterior que perdura y se transforma generación tras generación (Balló & Pérez, 1995, p. 1).

El cine puso estas categorías morales en el centro de su forma expresiva en muchos momentos de su historia. Pero donde más se destacó esto fue en la época del expresionismo alemán, explorando la experiencia emocional humana, deformando la realidad sobre la base del simbolismo de la oscuridad y las penumbras, generado por la luz y las sombras duras (Eisner, 1996, p. 46). Esta corriente artística dio nacimiento en el cine a un nuevo universo lleno de personajes excéntricos, misteriosos y siniestros,

muchos de ellos provenientes de las leyendas orales y los mitos antiguos, como los vampiros, los hombres lobo y los zombis, representantes de todo lo opuesto a lo antes visto en el impresionismo, que emanaba positivismo. Con el pasar de los años, el expresionismo alemán se convirtió en una referencia para el cine moderno, en inspiración para grandes cineastas, como Tim Burton (Forero, 2015, p. 69), y en base para la construcción de espacios artísticos narrativos audiovisuales en los clásicos de Walt Disney (Del Arco & Cruz, 2019, p. 149), clásicos que pasaron a ser referentes para el cine de animación japonés, lo que formaría parte de los elementos precursores del anime que se conoce hoy en día (Ghani et al., 2019, p. 203).

Una de las formas de analizar estas obras es mediante la narratología, disciplina encargada de estudiar la estructura de los relatos y los elementos narrativos que generan su significado. Al ser una disciplina que partió de la literatura, ha ido moviéndose a otras corrientes artísticas como el cine ficcional, cuyo estudio, según Zavala (2015), es de las más importantes metodologías para el análisis cinematográfico, tanto en estructura como en esquemas actanciales que funcionan para dar una nueva perspectiva a los personajes que se desenvuelven en la obra (p. 7).

Los principales estudiosos en narratología audiovisual son André Gaudreault y Francois Jost, quienes están fuertemente vinculados a los métodos y estudios de Gérard Genette, uno de los principales exponentes de esta disciplina, quien empleó un nuevo método de análisis narratológico reordenando sus variables.

De acuerdo con Genette (1989), es preciso distinguir tres conceptos literarios para el respectivo análisis estructural. El conocido modelo triádico de Genette separa lo que son las tres categorías conocidas como “historia” (el contenido de la ficción), “relato” (el texto que da vida a la historia) y “narración” (la acción verbal que produce toda la narrativa gracias a un gran imaginador) (p. 83). Este modelo es un principio que se vincula al primer objetivo específico enfocado en la narrativa audiovisual que será explicado a continuación. Según Gaudreault y Jost (1995), cuando se está viendo una película o una serie, la historia suele contarse de cierta forma: desde la perspectiva de un personaje en particular al que conocemos como el protagonista (p. 26). Al hacerle un seguimiento como espectador, podemos vincular dicha historia con el modelo triádico. La categoría de la narración lleva a producir el relato, que a su vez es la historia ficticia que se desenvuelve bajo las leyes de su propio universo; y gracias al gran imaginador o meganarrador filmico —el responsable de todo el relato global (Gaudreault, 1988, como se citó en Gaudreault & Jost, 1995, p. 57)—, esta ficción se representa mediante el lenguaje audiovisual bajo su propia organización. Esto es aplicable en todos los productos ficcionales, incluyendo al objeto de estudio de esta investigación.

Además del modelo triádico, Genette establece cinco categorías centrales en el análisis narrativo: voz, disposición, orden, duración y frecuencia. En la categoría “voz”, Genette (1989) organiza en un cuadro distintas combinaciones entre “tiempo del relato” y “tiempo narrado”. La primera alude al narrador extradiegético-heterodiegético (el narrador principal se encuentra ausente de la historia que relata); la segunda, al extradiegético-homodiegético (el narrador principal cuenta la historia y está presente en ella); la tercera, al intradiegético-heterodiegético (es un narrador secundario que se encuentra ausente de su propio relato, que no es la historia principal, pero a la que aporta mucho); y la cuarta, al intradiegético-homodiegético (el narrador secundario que cuenta una historia de la que está participando) (pp. 302-303).

Con estas distinciones, Genette plantea que el lector pueda diferenciar los distintos estatutos de un narrador y, a su vez, provoca que haya un impacto distinto en cada discurso que se presente en una obra ficcional. Llevándolo al objeto de estudio, y de acuerdo con ambos objetivos específicos, el uso de estos diferentes recursos de narrador podría moldear la obra elegida, afectando el relato de acuerdo con las decisiones del gran imaginador y priorizando ciertos discursos de personajes sobre otros, con la finalidad de representar la mejor obra posible narrativa y audiovisualmente, y modulada bajo la estética visual en acción y emociones, que tanto se destaca en el mundo del anime.

Continuando con las categorías narrativas, la “disposición” es un concepto que se subdivide entre la perspectiva y la diégesis. Siguiendo con Gaudreault y Jost (1995), la narración no necesariamente se vincula a la perspectiva de un solo personaje (p. 140), y menos en aquellos relatos en los que estos temas de conflictos entre lo que es el bien y lo que es el mal circulan con fuerza. En el relato puede haber varios narradores que pueden estar tanto dentro de la diégesis (intradiegético) como fuera de ella (extradiegtico). Genette (1998) señala, asimismo, una relación armónica entre el relato principal y el relato secundario cuando se presentan contrastes entre los discursos de los personajes de la historia (pp. 44-45), sobre todo cuando el narrador secundario viene a ser el antagonista, ya que su perspectiva del imaginario enriquece la narrativa de la obra y genera en ella discusiones sobre los personajes acerca de sus acciones, motivaciones y objetivos.

Finalmente, las últimas tres categorías de Genette (orden, duración y frecuencia) configuran una sola que se define como “tiempo”. Gaudreault y Jost (1995) indican que el gran imaginador tiene el control de construir el relato a su manera, de modo que logra elaborar distintos discursos en diferentes tiempos y órdenes cronológicos (p. 112), dando la posibilidad de que en el relato se pueda ir y volver hasta y desde cierto punto de la historia, con el objetivo de resolver dudas que quedaron pendientes; en suma, atendiendo al segundo objetivo específico: generar un mayor dramatismo en la obra con el estilo expresionista que el anime porta consigo.

Según Genette (1989), estos viajes en el tiempo se identifican como anacronías, cuyo concepto se divide en analepsis (todo acontecimiento anterior al punto en el que se encuentra la historia, también conocido como *flashback*) y prolepsis (todo acontecimiento posterior al punto en el que se encuentra la historia, conocido como *flashforward*) (p. 95). Estos recursos se usan por el imaginador para moldear el discurso de su historia a su manera, y de esto depende qué tan impactante sea dicho discurso con la temática de su obra. Asimismo, este recurso ayuda a mostrar las diferentes perspectivas y realidades de los personajes por medio de sus relatos secundarios, con lo que se enriquece su perfil y la narrativa de la obra.

Cambiando de rubro, otro concepto que debe tomarse en cuenta y que ayuda a transmitir la esencia de la narrativa es el lenguaje audiovisual. Blanco (2003) añade que, en la composición de los encuadres y planos de la obra, el imaginador debe ser consciente de la imagen y la estética que, apoyadas en el relato, busca proyectar en sus personajes apoyados en el relato (p. 298). Cada plano representa una intención que se busca transmitir al espectador, y el hecho de que este la perciba depende de la ejecución del plano. Esto se relaciona con el segundo objetivo específico, enfocado a la

expresividad que transmite la animación japonesa. Sin embargo, a pesar de que el anime ejecuta un lenguaje que hace referencia a la composición cinematográfica, no resulta ser completamente el mismo. Antonio Horno, en su libro *El lenguaje del anime* (2017), toma muy en cuenta el dibujo como la forma de manifestar la expresividad de una obra en un nivel poco realista, pero con una fuerte carga emocional que manifiesta el sentir del personaje y de toda una escena. Esto, acompañado de un adecuado uso del color que ilustra diferentes situaciones y tiempos, una iluminación que comunica un propósito en escena, un juego de planos proveniente de la simulación de la cámara y una adecuada banda sonora que aclimata los eventos más dramáticos del relato, da como fruto una narrativa audiovisual bien ejecutada (Horno, 2017, p. 148).

Como se ha mencionado más atrás, el anime tiene una forma única de desenvolverse narrativa y audiovisualmente, en comparación con otras expresiones artísticas como el cine o la animación clásica occidental, por lo que resulta pertinente analizar por medio de este enfoque teórico cómo se estructuran los discursos del universo de *Shingeki no Kyojin*.

METODOLOGÍA

La primera finalidad de este trabajo consiste en analizar cómo se modulan el bien y el mal en la narración de este anime. Para ello, hemos empleado un enfoque metodológico que incluye el análisis de contenido y la recopilación y descripción de las variables vinculadas a los objetivos del trabajo (ver matriz de consistencia en el anexo 1). De acuerdo con Rita Aquino y Regina Mutti (2006), el análisis de contenido permite un entendimiento del lenguaje que facilita el reconocimiento de los rasgos y condiciones de las variables de análisis (pp. 683-684), lo que hace posible el cumplimiento de los objetivos de investigación, mediante una minuciosa descripción de las unidades de acción. Dichas unidades fueron secuencias cuidadosamente seleccionadas a partir de un cierto número de capítulos de la serie, con el fin de profundizar en las variables y sus indicadores mediante la reflexión e interpretación de sus datos.

De acuerdo con Santander (2011), la realización de este tipo de análisis no cuenta con una técnica fija para desarrollar la investigación, sino que depende mucho de los objetivos que están planteados en la matriz de consistencia y del enfoque que uno le da de acuerdo con las disciplinas planteadas en el marco teórico (p. 215). Con base en esto, la estrategia metodológica se enfocó a partir de los conceptos narratológicos desarrollados por Gérard Genette en *Figuras III* (1989) y aplicados en la narrativa audiovisual por André Gaudreault y Francois Jost en *El relato cinematográfico* (1995). Las variables analizadas en cuanto a la narrativa y sus indicadores fueron: tiempo (orden, duración y frecuencia), disposición (perspectiva y diégesis) y voz (los diferentes tipos de narrador). Esta estrategia apuntó en la profundización de los personajes de *Shingeki no Kyojin*, las intenciones positivas y negativas de sus acciones, y la forma en cómo el gran imaginador articula el relato para mostrarnos diferentes perspectivas de una misma historia. Del mismo modo, en la variable del lenguaje audiovisual se emplearon los conceptos desarrollados por Desiderio Blanco en su libro *Semiótica del texto fílmico* (2003); y en cuanto al expresionismo del anime, se recurrió a los artículos académicos escritos por Antonio Horno y, sobre todo, a su libro *El lenguaje del anime* (2017). Los indicadores de esta variable fueron: planos, iluminación, colorización, sonido y dibujo. Esta estrategia permitió apreciar la importancia de un adecuado uso del

lenguaje audiovisual, desglosando los elementos que se encuentran en las diferentes secuencias analizadas y resaltando su impacto en la narrativa del relato, enriqueciéndola y hasta mejorándola.

En cuanto al objeto de estudio, el anime *Shingeki no Kyojin*, está compuesto por cuatro temporadas y nueve arcos argumentales. Para esta investigación, se decidió analizar una secuencia de uno de los últimos episodios de la tercera temporada: capítulo 57, “Aquel día” (duración de 21:00 minutos), y un número selecto de secuencias de capítulos de la cuarta temporada. La razón de esta elección es que no es sino hasta el episodio 57 cuando la narrativa nos introduce en el verdadero conflicto de la serie, que no era el de la lucha contra los titanes por la supervivencia de la humanidad, como se creía en un inicio, sino el conflicto de odio ancestral entre las dos naciones protagonistas que este artículo quiere examinar bajo la dicotomía del bien y el mal: Eldia y Marley.

Las secuencias de los capítulos que se analizaron de la cuarta temporada involucran los últimos arcos argumentales de esta obra: “el arco de Marley” y “el arco de la guerra de Paradise”. Los episodios cuyas secuencias se examinaron del arco de Marley fueron: capítulo 61, “Tren de medianoche” (secuencia de 5:00 minutos); capítulo 62, “La puerta de la esperanza” (secuencia de 18:10 minutos); capítulo 64, “Declaración de guerra” (secuencia de 15:30 minutos); capítulo 67, “Bala asesina” (secuencia de 7:45 minutos); y capítulo 68, “Voluntarios” (secuencia de 15:15 minutos). Finalmente, los episodios cuyas secuencias se analizaron del arco de la guerra de Paradise fueron: capítulo 70, “Impostor” (secuencia de 6:00 minutos); capítulo 72, “Niños del bosque” (secuencia de 6:36 minutos); capítulo 74, “La única salvación” (secuencia de 10:14 minutos); capítulo 77, “Ataque furtivo” (secuencia de 3:27 minutos); capítulo 80, “De ti, dos mil años antes” (secuencia de 15:00 minutos); capítulo 83, “Orgullo” (secuencia de 3:30 minutos); capítulo 84, “La noche del fin” (secuencia de 15:18 minutos); y capítulo 85, “Traidor” (secuencia de 10:15 minutos). En total, se analizaron 14 secuencias.

Para esta investigación, se decidió elaborar como instrumento una serie de fichas de observación en las que se recolectara toda la información de las secuencias seleccionadas. Estas se dividieron en dos tipos: el primero involucraría a la variable de la narrativa y sus indicadores narratológicos (basados en las categorías desarrolladas por Gerard Genette), y el segundo se vincularía con la variable del lenguaje audiovisual en el anime y sus indicadores técnicos, basado en todo lo desarrollado por Desiderio Blanco y Antonio Horno (plano, iluminación, color, etc.).

El formato de las fichas de observación empieza con una breve descripción del relato de la secuencia, seguida de unas capturas (imágenes) del relato como apoyo visual para el registro; luego viene el tipo de variable que se analiza con su respectivo indicador, y finalmente se llenan los recuadros con los siguientes puntos: la descripción del indicador, las figuras presentes en la secuencia, los roles que llevan los personajes de la secuencia, los temas vinculados con el relato de *Shingeki no Kyojin*, y una caja de observaciones o comentarios extra que puedan ser útiles en el momento de redactar los resultados. Cabe destacar que este instrumento ya fue validado en la secuencia del capítulo 64, “Declaración de guerra”, desde el aspecto narrativo y del lenguaje audiovisual (ver los anexos 2 y 3). Este episodio fue elegido porque funciona como un paralelismo a la invasión que ocurrió en la isla de Paradise, a manos de Reiner y los guerreros de Marley (eldianos adoctrinados), y ahora el protagonista de la obra, Eren Jaeger, devuelve el favor con el desencadenamiento de una masacre en la ciudad Liberio (capital del Imperio marleyano y hogar de los guerreros).

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Análisis narratológico

En cuanto al aspecto narratológico, en *Shingeki no Kyojin* existe una constante en la que el gran imaginador utiliza narradores intradieгéticos-homodieгéticos para manipular el relato y toda la red audiovisual, mostrándole al espectador (un) fragmento(s) del imaginario —desde distintas perspectivas— que pueden pertenecer a la historia principal o a una anterior.

Este elemento se vuelve aún más profundo si se añade nueva información visual manejando los recursos del relato audiovisual a través del tiempo. Así como los subrelatos son las constantes en los análisis de “voz”, la analepsis es un recurso del tiempo que ha sido bastante utilizado por el gran imaginador de esta serie animada para aclarar ciertos puntos que todavía no habían sido explicados en la historia y para profundizar mejor en los personajes, sobre todo en aquellos que cambian la dinámica del relato. Tanto el análisis de “voz” como el del “tiempo” tienen una mayor presencia en las secuencias 1, 3 y 11.

En la primera secuencia del capítulo 57 (“Aquel día”) tenemos a Grisha Jaeger, quien en sus diarios muestra —como subnarrador y como protagonista de la analepsis externa del subrelato— al espectador cómo era su vida más allá de los muros —como un eldiano del gueto—, su odio hacia Marley, el trauma por la muerte de Faye (hermana de Grisha) a manos de la policía marleyana, así como los temas del odio y la venganza, que se tornan cíclicos a lo largo de la historia, todo lo cual suscita el debate acerca de quién representa al bien y quién al mal, quién es la víctima y quién el victimario. Cabe resaltar que, antes de este capítulo, la Legión de Reconocimiento y el resto de la isla Paradise desconocían todavía los orígenes de su raza, la historia que implicaba ser un eldiano y la razón por la cual el resto del mundo les tenía tanto odio. Gracias a este recurso del tiempo, el gran imaginador revela al receptor y a los personajes del mundo ficcional el secreto de lo que existe más allá de los muros y las incógnitas que permanecían sin despejar desde el inicio de la historia.



Figura 4. La muerte de la hermana de Grisha. Captura de AnimeFLV. Figura 5. La historia de Eldia, según Marley. Captura de AnimeFLV.

En la secuencia 3 del episodio 62 (“La puerta de la esperanza”) tenemos otro ejemplo con Reiner Braun —también como subnarrador, pero con una “voz silenciada”—, donde el gran imaginador únicamente visualiza los recuerdos de su pasado, en una

analepsis mixta, como los de alguien que buscaba ser un “marleyano honorario”, pero cuyo sentido moral, al convivir con los eldianos de la isla, se desquebraja por completo y llega a cuestionar sus acciones más de una vez, hasta el punto de perder las ganas de vivir a causa de la culpa que lo consume. La analepsis revive el momento en el que los guerreros de Marley destruyen la muralla María, como en el primer capítulo de la serie, solo que esta vez vemos el panorama desde la perspectiva de Reiner. Este, considerado anteriormente por el receptor del gran imaginador como un victimario para Paradise, pasa a ser una víctima de las doctrinas impuestas por Marley.



Figura 6. Paralelismo en tiempo real entre los guerreros de Marley y los futuros miembros de la legión. Captura de AnimeFLV.

Este giro se intensifica aún más con una narrativa audiovisual que utiliza el recurso de la analepsis interna cuando Reiner ve a Eren como su igual en sus días de recluta, y luego se pasa al presente, donde, ya más adulto, está con una escopeta en la boca y a punto de suicidarse debido a las atrocidades que cometió al inicio, cuando creía que siendo un “buen eldiano de Liberio” hacía lo correcto para salvar al mundo. Cabe resaltar que todos los eldianos de Liberio son adoctrinados por Marley hasta el punto de sufrir crisis de identidad porque no pueden pertenecer por completo a ninguno de los dos grupos conocidos: detestan a los eldianos de Paradise y se doblegan ante la gente de Marley y sus ideologías, con la esperanza de ser aceptados por el mundo algún día.



Figura 7. Reiner empatizando con Eren. Una analepsis fugaz dentro de otra, que le recuerda su duro entrenamiento como guerrero. Captura de AnimeFLV.

Por otra parte, la secuencia 11 del capítulo 80 (“De ti, dos mil años antes”) nos lleva a una analepsis externa, incluso más lejana que en la secuencia 1. En ella conocemos, finalmente, la verdadera historia de los titanes y el origen de Ymir, que se aleja de las

dos perspectivas contadas por Eldia y Marley. Ymir no era una diosa; tampoco pactó con el demonio; solo era una esclava manipulada por su rey y que no conocía el afecto ni el amor. Para ella, lo que representaba el amor era lo que el rey Fritz (el auténtico demonio) le daba como esclava; en este caso, descendencia. El gran imaginador usa este recurso del tiempo para ayudar al receptor a comprender y a empatizar un poco más con el pensamiento de los marleyanos, quienes habían soportado la opresión del Imperio eldiano por mucho tiempo.



Figura 8. Marley siendo oprimido por el Imperio de Eldia. Captura de AnimeFLV.

El siguiente recurso narrativo que se manifiesta en este análisis es el de las focalizaciones internas, que el gran imaginador utiliza para representar tanto las perspectivas como las ideologías de cada bando valiéndose de distintos personajes, muchas veces desde una visión unilateral, como en el caso de Gaby Braun y Karina Braun en la secuencia 2 del capítulo 61 (“Tren de medianoche”), para quienes, desde su perspectiva y basándose en lo que Marley les ha enseñado durante años, los eldianos de la isla Paradise son demonios cuya existencia impide que los buenos eldianos del gueto de Liberio se ganen el perdón del mundo, y merecen ser exterminados por sus pecados. Personajes como ellas asumen el rol tanto de víctimas como de adoctrinadas por Marley, y hasta por sus propios deudos, con lo que alimentan el “ciclo del odio” entre ambas naciones.

Contraria es la visión de Reiner Braun (Marley), Eren Jaeger (Eldia) y Falco Grice (Marley). Reiner y Eren son representantes simbólicos de cada bando y, al mismo tiempo, manifiestan una focalización interna multilateral, pues ambos han pasado por las mismas experiencias. En la secuencia 2, Reiner, en tono personal, narra a su familia un poco de los años en los que vivió infiltrado en Paradise, e inconscientemente humaniza a sus antiguos compañeros de la Legión, las mismas personas a las que su gente considera demonios. Del mismo modo, Eren, en la secuencia 4 del capítulo 64 (“Declaración de guerra”), cuando confronta a Reiner antes de masacrar Liberio (en semejanza a la invasión de los guerreros de Marley en Shinganshina), manifiesta su compasión hacia él, ya que así como Reiner convivió con el enemigo por años, Eren también lo hizo y entendió que tanto fuera como dentro de las murallas hay personas buenas y personas malas.



Figura 9. Karina adocrinando a Gabi. Captura de AnimeFLV. Figura 10. El reencuentro entre Eren y Reiner. Captura de AnimeFLV.

Por otro lado, Falco asume el rol de testigo en la reunión entre Eren y Reiner, posición más objetiva que lo lleva a comprender las acciones violentas que los eldianos de Paradise tomaron en la invasión de Liberio, resultado del ciclo de odio y venganza por lo que Marley les había hecho años atrás. Esto se sintetiza más cuando en la secuencia 5 del capítulo 67 (“Bala asesina”) Falco trata de enseñarle a Gabi Braun la perspectiva de los eldianos de Paradise y la razón de sus actos violentos. A través de dos analepsis internas de la secuencia 5, una por medio de Gabi Braun y otra por medio de Falco Grice, el gran imaginador presenta al receptor el paralelismo entre ambos bandos y que difumina la línea de lo que justifica una acción por venganza y odio.



Figura 11. Analepsis interna de la muerte de los amigos de Gabi. Ella no entiende por qué atacaron su hogar. Captura de AnimeFLV.



Figura 12. Falco recuerda la conversación de Eren y Reiner e intenta explicar a Gabi las acciones del enemigo. Captura de AnimeFLV.

Este paralelismo adquiere mucho más significado con dos secuencias distintas. La primera, la secuencia 6 del capítulo 68 (“Voluntarios”), con la narrativa del personaje de Armin Arlet. El gran imaginador juega un papel importante en este subrelato al retroceder a tres años de la historia principal, para entender las intenciones del ataque de los eldianos de Paradise contra Marley, y finalmente volver con el subnarrador Armin, quien nunca estuvo a favor de enfrentar al enemigo con violencia, pero que desde su perspectiva (focalización interna) entendió que, al igual que los guerreros de Marley (los eldianos de Liberio como Reiner), los eldianos de Paradise tampoco tuvieron otra opción que atacar su hogar, lo que acrecentó el odio y los deseos de venganza entre naciones, y dio inicio a una nueva guerra.



Figura 13. Armin lamentándose por el ataque a Liberio y recordando las vidas que tomó en el proceso. Captura de AnimeFLV.

Otro ejemplo que articula un paralelismo mucho más simbólico, y que se ubica en un espacio temporal del relato un poco más lejano que la secuencia anterior, es el de la secuencia 12 del capítulo 83 (“Orgullo”). El momento ocurre durante los sucesos posteriores a la batalla del “Cielo y la Tierra”, donde Marley invade Shinganshina una vez más para matar a Eren, pero este logra activar el retumbar de la tierra para así acabar con el resto del mundo. La facción jaegerista toma el mando de la isla Paradise y comienza a ejecutar a diestra y siniestra a los “voluntarios extranjeros”, que los ayudaron a progresar como nación para protegerse de Marley. El relato vuelve a mezclar los conceptos del bien y el mal, y saca a la luz valores sesgados que los eldianos tenían, quienes pasan a asemejarse a los marleyanos. Ahora que los eldianos vuelven a ser la raza superior no tienen remordimientos en minimizar y demonizar a aquellos que son diferentes. Las acciones que despreciaban de Marley parecen haberlas adoptado sin ningún escrúpulo, lo que se convierte —como dice el “voluntario extranjero” Onyankopon— en una cruel ironía.

Onyankopon a los eldianos jaegeristas: “Ayudé a Eldia para salvar a mi patria de Marley, y eso los beneficiaba a ustedes. Pero después de ayudarlos, mi país será aplastado, mi familia morirá, y los únicos que quedarán son escoria xenófoba. [...] Deberían saber lo injusto que es el que te maten indiscriminadamente. ¿Cómo puede ser que ustedes no lo entiendan?”.



Figura 14. Onyakopon intentando razonar con los eldianos jaegeristas. Captura de AnimeFLV.

De manera constante, la serie muestra diversos puntos de quiebre que no dejan de poner a prueba los discursos éticos y morales de sus personajes. Por ejemplo, en la secuencia 7 del capítulo 70 (“Farsante”), Gabi Braun (victimaria/adocotrada) sostiene una intensa conversación con una eldiana de Paradise llamada Kaya (víctima), cuya madre fue asesinada por los titanes enviados por Marley años atrás. Kaya sabe que el mundo conoce a su gente como demonios, pero ignora por qué causa tienen que pagar con tanto sufrimiento, mientras que Gabi solo argumenta lo conocido por Marley y que la opresión de más de mil años del Imperio eldiano es legítima y justificable, añadido el hecho de que, seguidamente, los eldianos de la isla invadieron Liberio y cometieron los mismos crímenes. Es ahí cuando la línea entre el bien y el mal se difumina rápidamente entre ambos bandos y los roles de víctimas y victimarios se sintetizan en uno mismo, como representa el señor Blouse en la secuencia 8 del capítulo 72 (“Los niños del bosque”) mediante su subrelato sobre su hija Sasha, quien murió a manos de marleyanos por dispararle a su gente.

Señor Blouse: “El mundo puede ser un bosque gigantesco, donde el odio acecha a todos, y está en el deber de los adultos alejar a los niños de este bosque para romper el ciclo del odio”.



Figura 15. Gabi y Kaya discuten sobre el ciclo del odio entre Eldia y Marley. Captura de AnimeFLV.

Tratamiento audiovisual

En cuanto al lenguaje audiovisual del anime, las secuencias analizadas de *Shingeki no Kyojin* se manifiestan por una constante de encuadres cerrados para las escenas que generan un diálogo o un subrelato dramático e intenso. Dichas escenas se benefician del uso de primeros planos y de planos detalle a los ojos cuando el personaje busca remarcar una postura de su discurso o se muestra afectado en respuesta a lo que otro personaje dice o hace. Un ejemplo importante es el de la secuencia 7, donde Kaya y Gabi debaten sobre las justificaciones de los ataques de Marley a Paradise y la pérdida de la madre de Kaya a causa de dicha invasión. Mientras más intensa se vuelve la conversación, más cercanos se hacen los planos; y mientras Kaya va ganando en argumentos a Gabi, los ángulos cambian, haciéndose contrapicados en contra de la guerrera marleyana, minimizando su postura, haciendo que vea a la eldiana de Paradise desde arriba, sin tener cómo responder a sus incesantes preguntas. Mientras el montaje trabaja con un ritmo rápido intercalando contraplanos, la animación hace un excelente uso técnico aplicando un efecto ilusorio de *zoom in* sutil y simulación de cámara en mano, con lo que genera una mayor tensión en la escena.



Figura 16. Kaya pidiéndole respuestas a Gabi sobre la tragedia de su madre. Captura de AnimeFLV.

Otra muestra de lo intenso que puede ser utilizar este tipo de recurso audiovisual se presenta en la secuencia 13 del capítulo 85 (“Traidor”), cuando Armin y Connie se ven forzados a matar a sus antiguos compañeros de promoción de cadetes, Daz y Samuel, para poder escapar al continente con la alianza formada por la original Legión de Reconocimiento y los guerreros de Marley, con el fin de detener el retumbar de Eren. La secuencia muestra ese forcejeo constante entre ambos bandos, acompañado de miedo y lágrimas porque ninguno quiere matar al otro. Cada uno cree en que lo que hace es lo correcto: “un genocidio a gran escala es una locura” (Armin y Connie); “o es el mundo o la isla donde crecí” (Daz y Samuel). Mientras más cercano está el momento de apretar el gatillo, se hacen cada vez más pequeños los encuadres, pasando de primeros planos a planos detalle, concentrándose en los rostros llenos de lágrimas de cada uno de los personajes, remarcando ese sufrimiento por una acción que ninguno quiere hacer: matar a un compañero.



Figura 17. Encuadres cerrados de Connie, Armin, Samuel y Daz, desesperados y sufriendo porque no quieren matarse entre sí. Captura de AnimeFLV.

La animación es un conjunto técnicas que juntas le dan un sentido a algo que al principio era inanimado, y cuentan una historia por ese medio. Además de hacer uso de la simulación de cámaras, el gran imaginador busca apoyarse en los detalles del dibujo, sobre todo en los ojos y las expresiones faciales, mediante repetidas líneas y fuertes contrastes de luces y sombras en el rostro. Este es un recurso muy usado en *Shingeki no Kyojin* para manifestar las emociones más oscuras de sus personajes, como en el caso de la madre de Reiner, Karina Braun, en la secuencia 2, quien es vista en un primer plano con una mirada traumática y de horror al observar cómo su hijo humaniza a los eldianos de la isla, a quienes toda su vida ha considerado demonios. También se describe una situación similar en la secuencia 5, cuando Gabi es golpeada por los eldianos de Paradise por dispararle a Sasha Blouse, su compañera, en son de venganza. Se aprecia un plano subjetivo de Gabi hacia los soldados, deformados y grotescos, justo como ella los ve: como unos demonios.

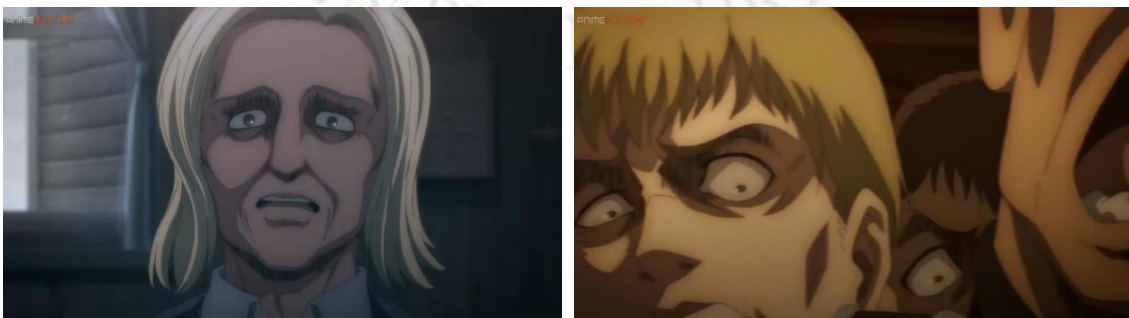


Figura 18. Karina horrorizada por lo que dijo Reiner. Captura de AnimeFLV. Figura 19. Eldianos grotescos enfurecidos con Gabi. Captura de AnimeFLV.

Algo similar se puede apreciar en la secuencia 9 del capítulo 74 (“La única salvación”), en el momento en el que Zeke Jaeger delata a sus padres con la policía marleyana, con el uso de planos contrapicados y sombras y luces duras hacia el rostro de los personajes, remarcando la tensión de un momento decisivo para la historia de un subrelato en analepsis externa, en la que el gran imaginador busca hacer que el espectador empatice con el victimario que, en su narrativa (focalización interna), asume el papel de víctima y héroe para la historia principal.



Figura 20. Zeke Jaeger delatando a sus padres con la policía marleyana. Captura de AnimeFLV.

En cuanto a la colorización, esta presenta un sentido especial cuando se encuentra vinculada con el manejo del tiempo en las analepsis internas. En su mayoría, los *flashbacks* cuya narrativa audiovisual ya se había visto con anterioridad en la historia principal, se diferencian del presente mediante los filtros de saturación de color, la alta exposición y un poco de desenfoque de cámara. El gran imaginador usa este recurso para remarcar el discurso de sus personajes en aquellos momentos en los que tienen que afirmar su postura contra lo que ellos reconocen, desde su perspectiva, como el mal. De esta forma, el receptor visual recuerda los actos de violencia que cada bando cometió contra el otro con la justificación de que eran legítimos y considerados como justicia por los suyos. Esto se puede notar, por ejemplo, en las secuencias 4 y 5: en la primera, cuando Eren está cara a cara con Reiner y este le pregunta por qué su madre tuvo que morir a causa de los titanes; y en la segunda, cuando Gabi recuerda y le cuenta a Falco cómo murieron sus amigos frente a sus ojos en el ataque a Liberio.

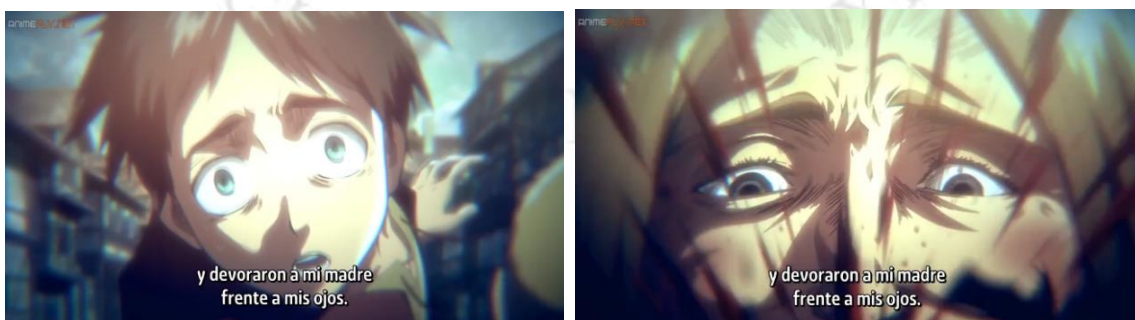


Figura 21. Eren presenciando la muerte de su madre (*flashback*). Captura de AnimeFLV.

La colorización también es muy importante para modular escenas cuya potencia permite que el color pueda alimentarlas de forma metafórica. Por ejemplo, en la secuencia 4, cuando Willy Tybur cuenta la historia de Eldia en el teatro de Liberio, el color es puro rojo sangre, simbolizando las masacres que el Imperio de Eldia cometió en el pasado y las vidas que los titanes arrebataron. Lo mismo ocurre cuando, en la secuencia 11, Eren activa el retumbar de la tierra y la atmósfera del lugar pasa de una colorización neutra a otra más cálida. Los titanes colosales, todo rojos, saliendo de las murallas, levantando los escombros camino a aplastar al resto del mundo, bajo un cielo naranja, denotan un suceso apocalíptico: el fin del mundo como se le conoce.



Figura 22. Los rojos y cálidos que simbolizan la masacre de millones de culturas por el pueblo de Ymir. Captura de AnimeFLV.

En lo que respecta al sonido, hay un continuo uso de la música y los efectos *in crescendo* con el propósito de enfatizar más los momentos traumáticos de la narrativa, en combinación con la transición de planos de la cámara y los encuadres cerrados que remarcan la desesperación en los personajes, como se puede notar en la secuencia 5 con el asesinato de Sasha Blouse a manos de Gabi Braun, como respuesta a la invasión de su hogar (Liberio). También la música se ha vinculado con los manejos del tiempo: el gran imaginador la manipula como recurso sonoro para desenterrar un viejo recuerdo de las acciones de los victimarios guerreros de Marley. En la secuencia 4, cuando Willy Tibur habla sobre una futura invasión por parte de Paradise, se proyecta visualmente una prolepsis de titanes colosales aplastando el mundo más allá de las murallas (el retumbar de la tierra). Desde ese momento en adelante se escucha la misma música de fondo extradiegética que se usó en la primera temporada, cuando los guerreros de Marley invadieron por primera vez la ciudad de Shinganshina, como señal de un paralelismo entre ambos bandos.



Figura 23. Agudos *in crescendo* enfatizando la sorpresa y la desesperación de los soldados de Paradise al ver morir a su amiga Sasha Blouse. Captura de AnimeFLV.

Finalmente, un elemento importante que puede ser usado para momentos de tensión y provocar incomodidad en el espectador, dejando a salvo únicamente los sonidos de lo intradieгético (el diálogo y los sonidos del ambiente), es la ausencia de música. La secuencia 13 del capítulo 84 (“La noche del fin”) nos lleva a la situación en la que guerreros de Marley y la Legión de Reconocimiento de Paradise se ven forzados a unir fuerzas para detener a Eren Jaeger porque activó —por el bien de Eldia, su pueblo— el retumbar de la tierra para causar un genocidio masivo fuera de las murallas. La ausencia de música, así como los sonidos de la noche y de las brasas de la fogata, más las miradas desviadas (o de alerta) de los personajes, divididos y a la vez unidos en un círculo alrededor de la hoguera, convierten esta escena en una de las más incómodas de la serie. Por fin, ambos bandos, en vez de estar matándose unos a otros, se encuentran reunidos, dialogando como nunca lo hicieron en dos mil años.

Jean Kirschstein (Paradise): “Si, es verdad. Nunca hablamos. Por eso optamos por matarnos los unos a los otros”.

Hange Zoe (Paradise): “Aún no es tarde. Ahora, gente que estaba en bandos opuestos está conversando sin tomar las armas. ¿Quién habría imaginado que comeríamos en la misma hoguera?”.



Figura 24. Ambos bandos reunidos en igualdad de condiciones, todos con sus cosas buenas y malas. Captura de AnimeFLV.

CONCLUSIONES

Desde la narratología audiovisual y la construcción del relato, *Shingeki no Kyojin* busca producir un sentimiento de empatía con todos sus personajes, pero en diferentes tiempos. El gran imaginador es capaz de generar un conflicto interno en sus receptores, quienes al principio del relato pueden diferenciar a sus protagonistas de sus victimarios debido a sus acciones heroicas, pero conforme la narrativa se va complejizando, les resulta más difícil definir las conceptualizaciones del “bien” y el “mal” con personajes como los de Eldia y Marley, autores de imperdonables actos entre sí, pero para quienes son legítimos en tanto están justificados por el principio retaliatorio del “ojo por ojo”.

El análisis de “voz”, “tiempo” y “disposición” demuestra que el gran imaginador construye el relato principal a partir de diferentes subrelatos que, de acuerdo con el avance de la historia, generan distintas focalizaciones y motivaciones en los personajes

de cada bando. Como dice Genette, ello origina un impacto diferente en cada discurso, que da origen al antes mencionado sentimiento de empatía en el receptor, no obstante que las acciones cometidas por dichos actores hayan sido horribles y condenables. Del mismo modo, la narrativa de *Shingeki no Kyojin* se repotencia por el lenguaje audiovisual con el uso constante de encuadres cerrados en las escenas que representan mayor tensión, sobre todo en las que abarcan temas de moralidad. El estilo de dibujo de su creador, Hajime Hisayama, refuerza las expresiones faciales de los personajes, las que transmiten sus emociones más oscuras, así como el trauma y el horror del momento. Lo anterior se complementa con el apoyo musical o la ausencia de música. A lo largo de las secuencias, los tonos se van haciendo cada vez más desgarradores y dramáticos, van *in crescendo*, retroalimentando el clímax que existe en la escena, hasta que la musicalización se corta por completo, interpretando la crudeza del momento.

Por otra parte, en cada secuencia vista se verifica una constante de temas descritos en la serie que giran en torno al ciclo del odio, la discriminación, el deseo de venganza, el adoctrinamiento y el trauma. Dichos conceptos moldean el perfil de cada personaje y son consecuencia de sus motivaciones y de su manera de pensar y de actuar dentro de la ficción, y sirven a la construcción de una narrativa orientada a los conflictos morales bélicos que, en varias ocasiones, ponen a prueba el juicio y la postura de sus discursos ideológicos. Esto es importante porque las secuencias analizadas confirman una evolución en el estatus de los personajes con respecto a su noción de la moral.

El ejemplo más relevante es el de Gabi Braun, personaje que desde su primera aparición lucía motivada por un discurso de odio muy marcado hacia los eldianos de Paradise que la llevaba a realizar actos despreciables, pero que para ella eran justificables tanto por su adoctrinamiento de guerrera como por las repercusiones que trajo la invasión de Paradise a Liberio, su hogar, y que terminó de la misma forma que la del primer ataque de Marley a Shinganshina: con una horrible matanza. Sin embargo, luego de convivir un tiempo con las personas de Paradise y de conocer su perspectiva del mundo, pasó de sentir orgullo a vergüenza por sus pasadas acciones, como se aprecia en la secuencia 10 del capítulo 77 (“Ataque furtivo”), y comprendió mejor los pensamientos de Reiner, su primo, a quien la culpa lo carcomía por haber traicionado a sus compañeros en Paradise.

Gabi Braun: “No había demonios. En esta isla solo había personas. [...] Consideramos demonios a gente que ni siquiera conocíamos, y no dejábamos de repetir lo mismo”.

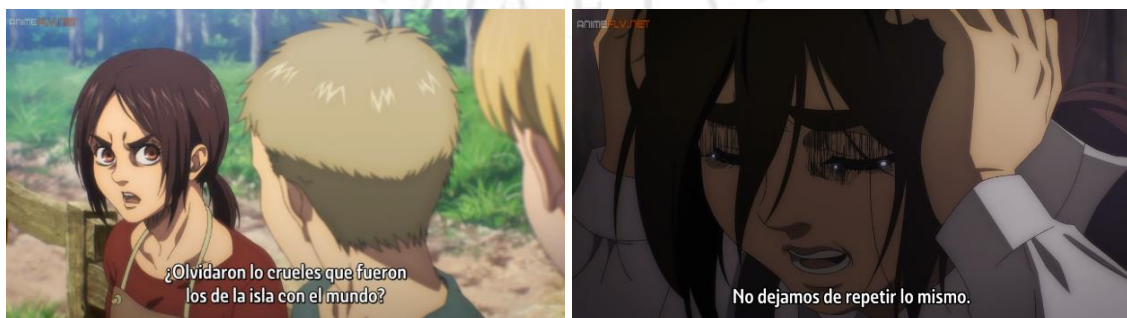


Figura 25. La evolución de Gabi Braun (secuencia 7 y secuencia 10). Captura de AnimeFLV.

Acercándonos un poco más a la comprensión filosófica moral de la serie, se confirma que la narrativa de *Shingeki no Kyojin* se encuentra muy influida por Friedrich Nietzsche. La vida va más allá del blanco y el negro, del bien y el mal, se concentra en el plano terrenal de la existencia misma y no en el de lo que podemos encontrar más allá de la muerte; estas son ideas que configuran una posición que rechaza la filosofía platónico-cristiana. La vida se complementa con la voluntad de poder, prioriza y afirma la existencia del hombre, su derecho a la plenitud. Habrá ocasiones en que el hombre tendrá que pisotear a otros para seguir adelante, en un rechazo a la esclavitud y la debilidad; en un abrazo a la libertad.

Lo anterior está representado en el personaje de Eren Jaeger, el protagonista/antagonista del relato. Eren rechaza los valores impuestos por su sociedad, rechaza la sumisión, y no espera a que el enemigo someta a Eldia Paradise: sale de las murallas para imponer su libertad ante Marley y el resto del mundo, sin importar las vidas inocentes que se cobrarán en el proceso (secuencia 4), a diferencia de los eldianos del gueto de Liberio y sus guerreros, quienes para hacer más llevadero su sufrimiento se convencen a sí mismos de que, si sirven a Marley como “buenos eldianos”, algún día serán aceptados por la sociedad como humanos y no como demonios. He aquí la modulación conceptual del opresor/oprimido.

Discurso de Eren Jaeger al pueblo de Ymir: “[...] Mi objetivo es proteger a la gente de Paradise, la isla en que nací. Pero el mundo desea que toda esa gente muera. [...] Yo rechazo ese deseo. Los titanes de las murallas pisotearán toda la tierra fuera de la isla. Hasta exterminar toda la vida que haya en ella”.

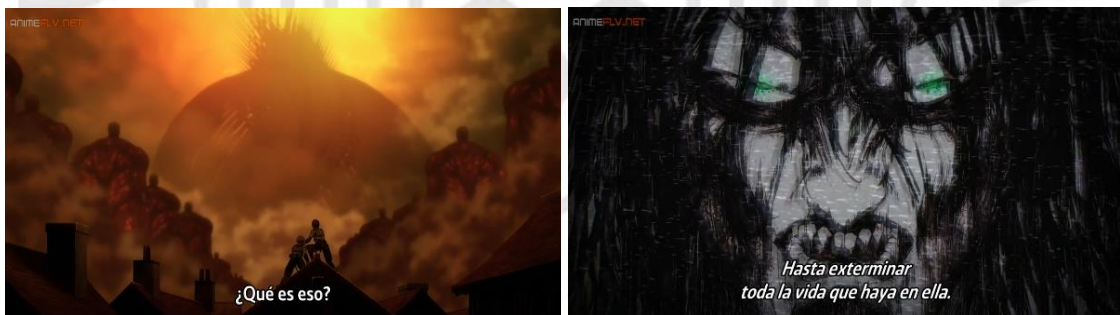


Figura 26. Eren a punto de arrebatarse la libertad a Marley y al resto del mundo, en ejercicio de la suya. Captura de AnimeFLV.

Este razonamiento filosófico es lo que le da cuerpo a la narrativa de *Shingeki no Kyojin*, que esta complejizada por una gran cantidad de dilemas morales, por conflictos internos y por la conceptualización aquella del “fin justifica los medios”. No obstante, nunca se deja de cuestionar el uso de la violencia como algo legítimo y justo. Arrebatarse la vida a millones de inocentes solo por el hecho de pertenecer a una raza con un pasado oscuro, o causar un genocidio masivo en el resto del mundo solo para garantizar la seguridad de los tuyos, van más allá del entendimiento moral común.

Ayudados en nuestra comprensión de Hlioui, puede inferirse que la dicotomía dramática de los asuntos del bien y el mal desarrollados en la narrativa se moldean al beneficio propio. Es lo que hacen los personajes marleyanos justificando sus actos por los dos mil años de historia en que el Imperio eldiano les arrebató sus vidas con el poder de los titanes. Lo mismo sucede con los personajes eldianos de la isla Paradise: defienden su postura y sus acciones contra el enemigo al sentirse ajenos a dichas acusaciones porque sus recuerdos les fueron arrebatados un siglo atrás por el rey Fritz 145. Esto crea un círculo vicioso desarrollado en el concepto de víctima /victimario, que parece no tener fin hasta que uno de los dos bandos perezca para siempre.

Con relación a la modulación del bien y el mal entre Eldia y Marley, puede determinarse que en esta historia (ni en ninguna otra) no existen buenos ni malos, sino solo sobrevivientes dispuestos a hacer hasta lo impensable con tal de preservar su existencia. Lo anterior no solo se evidencia en *Shingeki no Kyojin*, sino también (esto lo decimos con el apoyo de la literatura de Balló y Pérez) en la realidad, en todas las épocas, cual reflejo (y aquí nos apoyamos además en Napier y Sabri & Ahmad) de nuestra historia y crítica de nuestra sociedad. La esencia de *Shingeki no Kyojin* es realmente esa, y el concepto “demonio” que utiliza el *mangaka* es también la otra cara del ser humano: todos tenemos un demonio dentro —no solamente aquellos que consideramos enemigos—, el cual se manifiesta de distintas formas y moldea la crueldad del mundo como lo conocemos. ¿Qué podemos hacer al respecto? “Salir del bosque, aunque no podamos, pero hay que intentarlo” (*Shingeki no Kyojin*, capítulo 81, “Deshielo”).

En síntesis, se comprueba que el anime *Shingeki no Kyojin* modula la noción del bien y el mal a partir de la conveniencia de cada bando. Para ello, la narrativa y el lenguaje audiovisual se articulan por el gran imaginador, de tal forma que el público puede ser testigo de diferentes perspectivas de un mismo relato, se logra la empatía con el personaje, se justifican sus acciones y se comprende que el bien y el mal dependen del lado de la historia que se esté observando.

MCMLXII
SCIENTIA ET PRAXIS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo-Merlano, Á. (2020). El ánimo como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas. *Revista Internacional de Filosofía y Teoría Social*, pp. 211-226. <http://doi.org/10.5281/zenodo.3740113>
- Álvarez, R. (2015). El modelo de animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes [Tesis de doctorado]. Repositorio institucional - Universidad Complutense Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/41759/>
- Aquino, R. C., & Mutti, R. (2006). Investigación cualitativa: análisis del discurso versus análisis de contenido. *Texto Contexto Enfermagem*, pp. 679-684. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072006000400017>
- Balló, J., & Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima. <https://bit.ly/3jprPlw>
- Budag, F. E. (2015). Sobre imaginário, mitos e arquétipos: exercício aplicado á narrativa audiovisual. *Revista Novos Olhares*, pp. 64-71. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2015.102083>
- Canet, F. & García-Martínez, A. N. (2018). Respuestas ambivalentes ante la moralidad ambigua del antihéroe: Tony Soprano y Walter White como casos de estudio. *Palabra Clave*, pp. 364-386. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.2.5>
- Del Arco, I., & Cruz, J. (2019). Espacios duales en el discurso artístico-narrativo de la factoría de Disney: los cuentos de hadas. *Saitabi: Revista de la Facultat de Geografia i Història*, pp. 129-152. <https://doi.org/10.7203/saitabi.69.15945>
- Eisner, L. (1996). *La pantalla demoniaca*. Cátedra.
- Felipe, A. (2010). Influencia del anime en el cine de acción. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, pp. 279-315. <https://dx.doi.org/10.5209/CDMU>
- Figueiredo, C. (2015). Narrative and visual cinematic strategies in communication design. *Procedia Manufacturing*, pp. 4352-4361. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.431>
- Forceville, C., & Paling, S. (2018). The metaphorical representation of depression in short, wordless animation films. *Visual Communication*, pp. 100-120. <https://doi.org/10.1177/1470357218797994>
- Forero, M. (2015). Influencia del expresionismo alemán en las películas del director Tim Burton. En M. Gil-Arboleda & B. Suárez-Puerta (Eds.), *Cine y reflexión*.

- Una ventana a la investigación sobre cine (pp. 69-82). Editorial UMB.
<https://bit.ly/3D0K2wm>
- Frohlich, D. (2012). Evil must be punished: Apocalyptic religion in the television series Death Note. *Journal of Media and Religion*, pp. 141-155.
<http://dx.doi.org/10.1080/15348423.2012.706158>
- García et al. (2019). La simpatía moral y el "efecto Lucifer". Mal y redención en Breaking Bad. *RLCS: Revista Latina de Comunicación Social*, pp. 383-402.
<https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1336>
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós. <https://bit.ly/3di6neA>
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Lumen. <https://bit.ly/2StkfLJ>
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Cátedra. <https://bit.ly/3dhBNSu>
- Ghani, D. B. A., Azizi, N. A. B. A. & Abdul 'Alim, L. Z. B. (2019). Isao Takahata: Inspiring visual styles of japanese film & anime aesthetics. *International Journal of Innovate Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, pp. 198-209. <https://doi.org/10.35940/ijitee.K1032.09811S219>
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Anagrama.
- Herrera, G. (15 de enero del 2021). Netflix invierte 700 millones en K-dramas y series coreanas. ¿Habrá más en 2021! K-magazine. <https://bit.ly/3gYvQfb>
- Hlioui, A. (2021). The good 'US' vs. the evil 'THEM' as fluid constructs in the "Attack on Titan" manga. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, pp. 579-590.
<http://dx.doi.org/10.52155/ijpsat.v27.2.3325>
- Horno, A. (2013). Animación japonesa: análisis de series de anime actuales [Tesis de doctorado]. Repositorio institucional - Universidad de Granada.
<http://hdl.handle.net/10481/34010>
- Horno, A. (2014). El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. *Con A de animación*, pp. 84-97.
<https://doi.org/10.4995/caa.2014.2164>
- Horno, A. (2017). *El lenguaje del anime*. Diábolo Ediciones.
- Horno, A. (2019). El particular proceso de producción de un anime. La combinación perfecta de tradición y tecnología digital. *Con A de animación*, pp. 74-83.
<https://doi.org/10.4995/caa.2019.11334>
- Internet Movie Database (IMDb). *TV episode, rating count at least 1,000 (sorted by IMDb rating descending)*. Recuperado el 28 de abril del 2021 de
<https://imdb.to/3dh5DXd>

- Isayama, H. (2009-2021). *Shingeki no Kyojin*. Kōdansha.
- Kubota, R. (2012). Memories of war: Exploring victim-victimizer perspectives in critical content-based instruction in Japanese. *L2 Journal*, pp. 37-57. <https://doi.org/10.5070/L24110009>
- López, F. (2012). Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés. *Revista Comunicación*, pp. 1564-1577. <https://idus.us.es/handle/11441/36543>
- Masuda, H. (2021). *Anime Industry Report 2020*. The Association of Japanese Animation (AJA). <https://bit.ly/3h449Sx>
- Mendicoa, G. (2003). *Sobre tesis y tesisas: lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Buenos Aires: Espacio. <https://bit.ly/3BfgmvB>
- Merchant-Knudsen, T. (2020). "Lost Inside Empire": Self-orientalization in the animation and sounds of Hayao Miyazaki's *The Wind Rises*. *SARE: Southeast Asian Review of English*, pp. 174-198. <https://doi.org/10.22452/sare.vol57no1.13>
- Muñoz, J. (2018). Moeismo reaccionario: nacionalismo, militarismo y memoria histórica en el anime. En C. Daza, A. Miguez, & A. Meo (Eds.), *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp. 223-246). Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo. <https://bit.ly/3zhfDYW>
- Napier, S. J. (2005). World War II as trauma, memory and fantasy in Japanese animation. *The Asia-Pacific Journal*, pp. 1-7. <https://bit.ly/3eGzR6t>
- Nietzsche, F. (2010). *La genealogía de la moral*. (Obra publicada en 1887). Editorial del Cardo. <https://bit.ly/3uuhoBn>
- Nietzsche, F. (2017). *Así habló Zaratustra*. (Obra publicada en 1883). Educ.ar. <https://bit.ly/3wEbLTF>
- Parrot Analytics. (8 de febrero del 2021). *TV series demand across all television platforms for the U.S. (31 January - 6 February, 2021)*. <https://bit.ly/3A2VYNx>
- Rodríguez, I. (2014). El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares [*Tesis de doctorado*]. Repositorio institucional - Universidad Complutense Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29562/>
- Rodríguez, R. (2014). El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon [*Tesis de doctorado*]. Repositorio institucional - Universidad Complutense Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/24731/>
- Sabri, T. & Ahmad, N. (2019). The idea about imperialism in Japanese animation films. *SEARCH Journal*, pp. 55-69. <http://repo.uum.edu.my/27365/>

- Santander, P. (2011). Por qué y cómo hacer análisis de discurso. *Cinta de Moebio: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*, pp. 207-224.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2011000200006>
- Stevenson, R. (1886). *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*. Longmans, Green & co.
- Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Universidad Nacional de Cuyo.
<https://www.researchgate.net/publication/261760662>
- Zhang, T. (2016). Research on interactive creation of japanese animation film music under the background of computer multimedia technology. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, pp. 362-372.
<https://bit.ly/3qx3NXE>

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Astroboy* (Mushi Production, 1963-1966)
- Avatar* (Cameron, 2009)
- Berserk* (Oriental Light and Magic, 1997-1998)
- Breaking Bad* (AMC, 2008-2013)
- Candy Candy* (Toei Animation, 1976-1979)
- Death Note* (Netflix, 2006-2007)
- Django* (Tarantino, 2012)
- Full Metal Alchemist: Brotherhood* (Funimation, 2009-2010)
- Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)
- Hannibal* (NBC, 2013-2015)
- Mazinger Z* (Toei Animation, 1972-1974)
- Naruto* (Netflix, 2002-2017)
- Neon Genesis Evangelion* (Netflix, 1995-1996)
- One Piece* (Netflix, 1999-actualidad)
- Shingeki no Kyojin* (Funimation, 2013-2023)

Star Wars: The Clone Wars (Disney Plus, 2008-2020)

The Tale of Princess Kaguya (Takahata, 2013)

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ymir obtiene el poder de los titanes y el rey se sirve de ella para conquistar el mundo. Captura de AnimeFLV	8
Figura 2. Ymir según Eldia / Ymir según el mundo. Captura de AnimeFLV	8
Figura 3. La Gran Guerra Titán, que terminó con Karl Fritz borrando los recuerdos del mundo a los eldianos de Paradise. Captura de AnimeFLV	9
Figura 4. La muerte de la hermana de Grisha. Captura de AnimeFLV	17
Figura 5. La historia de Eldia, según Marley. Captura de AnimeFLV	17
Figura 6. Paralelismo en tiempo real entre los guerreros de Marley y los futuros miembros de la legión. Captura de AnimeFLV	18
Figura 7. Reiner empatizando con Eren. Una analepsis fugaz dentro de otra, que le recuerda su duro entrenamiento como guerrero. Captura de AnimeFLV	18
Figura 8. Marley siendo oprimido por el Imperio de Eldia. Captura de AnimeFLV	19
Figura 9. Karina adoctrinando a Gabi. Captura de AnimeFLV	20
Figura 10. El reencuentro entre Eren y Reiner. Captura de AnimeFLV	20
Figura 11. Analepsis interna de la muerte de los amigos de Gabi. Ella no entiende por qué atacaron su hogar. Captura de AnimeFLV	20
Figura 12. Falco recuerda la conversación de Eren y Reiner e intenta explicar a Gabi las acciones del enemigo. Captura de AnimeFLV	20
Figura 13. Armin lamentándose por el ataque a Liberio y recordando las vidas que tomó en el proceso. Captura de AnimeFLV	21

Figura 14. Onyakopon intentando razonar con los eldianos jaegeristas. Captura de AnimeFLV	22
Figura 15. Gabi y Kaya discuten sobre el ciclo del odio entre Eldia y Marley. Captura de AnimeFLV	22
Figura 16. Kaya pidiéndole respuestas a Gabi sobre la tragedia de su madre. Captura de AnimeFLV	23
Figura 17. Encuadres cerrados de Connie, Armin, Samuel y Daz, desesperados y sufriendo porque no quieren matarse entre sí. Captura de AnimeFLV	24
Figura 18. Karina horrorizada por lo que dijo Reiner. Captura de AnimeFLV	24
Figura 19. Eldianos grotescos enfurecidos con Gabi. Captura de AnimeFLV	24
Figura 20. Zeke Jaeger delatando a sus padres con la policía marleyana. Captura de AnimeFLV	25
Figura 21. Eren presenciando la muerte de su madre (flashback). Captura de AnimeFLV	25
Figura 22. Los rojos y cálidos que simbolizan la masacre de millones de culturas por el pueblo de Ymir. Captura de AnimeFLV	26
Figura 23. Agudos <i>in crescendo</i> enfatizando la sorpresa y la desesperación de los soldados de Paradise al ver morir a su amiga Sasha Blouse. Captura de AnimeFLV	26
Figura 24. Ambos bandos reunidos en igualdad de condiciones, todos con sus cosas buenas y malas. Captura de AnimeFLV	27
Figura 25. La evolución de Gabi Braun (secuencia 7 y secuencia 10). Captura de AnimeFLV	28
Figura 26. Eren a punto de arrebatarse la libertad a Marley y al resto del mundo, en ejercicio de la suya. Captura de AnimeFLV	29

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.....	38
Anexo 2: Diseño de instrumentos (ficha de observación 1)	39
Anexo 3: Diseño de instrumentos (ficha de observación 2)	41



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Preguntas	Objetivos	Variables	Indicadores
<u>Pregunta general:</u> ¿Cuál es la modulación del bien y el mal en la narrativa audiovisual del anime shōnen <i>Shingeki no Kyojin</i> , enfocándose en el conflicto entre Eldia y Marley?	<u>Objetivo general:</u> Analizar la modulación del bien y el mal en la narrativa audiovisual del anime shōnen <i>Shingeki no Kyojin</i> , enfocándose en el conflicto entre Eldia y Marley.		
<u>Pregunta específica 1:</u> ¿Cómo la narrativa audiovisual construye el relato del conflicto entre Marley y Eldia, por medio de los personajes que representan a cada bando?	<u>Objetivo específico 1:</u> Identificar la forma como la narrativa audiovisual construye el relato del conflicto entre Marley y Eldia, por medio de los personajes que representan a cada bando.	Narrativa	- Tiempo (orden, duración y frecuencia) - Disposición (perspectiva y diégesis) - Voz (los diferentes tipos de narrador)
<u>Pregunta específica 2:</u> ¿Cómo el lenguaje audiovisual del anime es capaz de modular la expresión emocional humana en el universo de <i>Shingeki no Kyojin</i> ?	<u>Objetivo específico 2:</u> Identificar la forma como el lenguaje audiovisual del anime modula la expresión emocional humana en el universo de <i>Shingeki no Kyojin</i> .	Lenguaje audiovisual en el anime	- Planos - Iluminación - Colorización - Sonido - Dibujo

Anexo 2: Diseño de instrumentos (ficha de observación 1)

Cuadro 1 - Secuencia 4				
Temporada: 4		Capítulo de la serie: 64 ("Declaración de guerra")		
		Capítulo de temporada: 5		
Nombre de la secuencia: 'El reencuentro entre Reiner y Eren' (15:30 minutos)				
Descripción del momento del relato: Reiner y Eren escuchan el discurso de Willy Tybur mientras recuerdan el día en que Reiner invadió la isla Paradise (hogar de Eren).				
Capturas del relato:  Los titanes aniquilaron incontables culturas y etnias. Willy Tybur narrando la historia de los titanes  Podría traer el fin del mundo. El reencuentro entre Eren y Reiner  dejando el mundo literalmente plano a su paso. Flashforward del retumbar de la tierra  ¡para vencer a los demonios de la Isla Paradis! Willy Tybur declarando la guerra a Paradise				
Narratología: análisis de voz (narrador)				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Willy Tybur, "narrador intradiegetico-heterodiegetico" , contando la verdadera historia de los titanes y declarando la guerra a	"Narración en tono de influenciar". "Conflicto milenarío". "Un imperio que arrebató miles de vidas"	Willy Tybur "subnarrador". Reiner "victimario".	"Guerra". "Ciclo de odio".	- El discurso de Willy Tybur como motor que mueve la conversación de Eren y Reiner. - Eren como detonante de la inestabilidad mental de Reiner.

Paradise. - Eren, “narrador extradiegético-homodiegético” , pregunta por qué Reiner mató a su madre. - “Voz in y off”.	por años”. “Otro imperio hizo lo mismo con su victimario, pero ellos no eran conscientes de los pecados de sus antepasados”.	Eren “protagonista”.	“Deseo de venganza”.	
Narratología: análisis de tiempo (orden, duración y frecuencia)				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Paralelismo entre la conversación de Eren y Reiner y el discurso de Willy Tybur. - Analepsis interna a Reiner por parte de Eren. - Prolepsis del retumbar.	“Actores actuando de cadáveres”. “Eren de niño, viendo cómo se comen a su madre frente a sus ojos”. “Miles de titanes colosales pisoteando el mundo”.	Willy Tybur “subnarrador”. Reiner “victimario”. Eren “protagonista”.	“Guerra”. “Ciclo de odio”. “El fin del mundo”.	- El discurso de Willy Tybur como motor que mueve la conversación de Eren y Reiner. - La analepsis revive el momento en que Reiner invadió el Paradise, lo cual provoca, en consecuencia, la acción de Eren de invadir Marley, y, más adelante, la prolepsis de exterminar al resto de la humanidad más allá de los muros.
Narratología: análisis de disposición (perspectiva y diégesis)				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
Narrador intradiegético : Willy Tybur. “ Perspectiva de Willy Tybur (focalización interna) ”: los eldianos de la isla deben ser	“Willy persuadiendo al mundo”.	Willy Tybur “narrador”.	“Guerra”.	- La perspectiva de Willy Tybur se mueve en una sola dirección, ignorando todos los actos de violencia que Marley provocó en Paradise, con tal de salvar a la

erradicados”.				humanidad más allá de los muros.
“Perspectiva de Reiner (focalización interna): arrepentido de haber matado a miles de inocentes en Paradise. Quiere que Eren tome su vida en lugar de la de su gente”.	“Reiner arrepentido”. “Reiner sin ganas de vivir”.	Reiner “victimario”.	“Arrepentimientos”.	- Eren y Reiner representando las dos caras de una misma moneda: Eldia y Marley.
“Perspectiva de Eren (focalización interna): tanto fuera como dentro de las murallas, las personas son iguales”.	“Eren determinado”.	Eren “protagonista”.	“Ciclo de odio”.	

Anexo 3: Diseño de instrumentos (ficha de observación 2)

Cuadro 2 - Secuencia 4	
Temporada: 4	Capítulo de la serie: 64 (“Declaración de guerra”)
	Capítulo de temporada: 5
Nombre de la secuencia: ‘El reencuentro entre Reiner y Eren’ (15:30 minutos)	
Descripción del momento del relato: Eren recuerda el momento en el que vio a su madre morir a manos de un titán.	

Capturas del relato:



Eren presenciando cómo se comen a su madre



Titán a punto de comerse a la madre de Eren



Titán devorando a la madre de Eren

Lenguaje audiovisual en el anime: análisis de planos

Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Primer plano frontal de Eren niño en estado de <i>shock</i>. - Primer plano lateral del titán, abriendo la boca para comerse a la madre de Eren. - Primer plano a los ojos del titán, devorando a la madre de Eren.	“Eren desesperado”. “Eren en <i>shock</i>”. “Miedo”. “Cercanía”. “Muerte”. “Sadismo”.	Eren “protagonista”. Eren “víctima”. Eren “testigo”. Titán “victimario”.	“Trauma”. “Dolor”. “Venganza”. “Ciclo de odio”. “Indiferencia ante el acto sangriento”. “Ciclo de odio”.	- Los encuadres cerrados, combinados con trazos exagerados de los personajes, enaltecen el drama. - Refuerzan el evento traumático del protagonista al cerrar los planos.

Lenguaje audiovisual en el anime: análisis de iluminación

Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
-------------	---------	-------	-------	---------------

- Luz clara ante la reacción de Eren. - Contraluz ante el plano lateral del titán. - Luz clara ante el acto sangriento del titán.	“Un rostro en estado de <i>shock</i>”. “Una sonrisa macabra”.	Eren “víctima”. Titán “victimario”.	“Trauma”. “Dolor”. “Venganza”. “Ciclo de odio”. “Indiferencia ante el acto sangriento”. “Ciclo de odio”.	- El punto de luz se concentra en los ojos del protagonista, remarcando su estado de shock. - El contraluz resalta la silueta del titán ante su acto sangriento. - El juego de luz a los ojos y el rostro del titán, exceptuando el exceso de sombras en sus párpados, resalta el aspecto macabro del acto.
Lenguaje audiovisual en el anime: análisis de colorización				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Alta exposición. - Alto contraste. - Uso de blancos. - Saturación de color.	“Recuerdo”.	Eren “víctima”. Titán “victimario”.	“Trauma”. “Dolor”. “Venganza”. “Ciclo de odio”. “Indiferencia ante el acto sangriento”. “Ciclo de odio”.	- El uso de la colorización para diferenciar los espacios temporales (pasado, presente y futuro).
Lenguaje audiovisual en el anime: análisis de sonido				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Soundtrack de drama y desesperación.	“Desesperación”.	-	“Trauma”. “Dolor”. “Venganza”. “Ciclo de odio”.	- Este <i>soundtrack</i> fue usado por primera vez cuando Reiner y los guerreros de Marley invadieron el hogar de Eren años atrás.

Lenguaje audiovisual en el anime: análisis de dibujo				
Descripción	Figuras	Roles	Temas	Observaciones
- Deformación en el rostro. - Trazos definidos en el rostro, sobre todo en los ojos. - Fotogramas lentos y semidesenfocados.	“Rostro en <i>shock</i>”. “Sonrisa macabra”.	Eren “víctima”. Titán “victimario”.	“Trauma”. “Dolor”. “Venganza”. “Ciclo de odio”. “Indiferencia ante el acto sangriento”. “Ciclo de odio”.	- Las deformaciones y los detalles en los rostros, combinados con un encuadre cerrado, enaltecen el dramatismo que ocurre en escena.